BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE
À PARTIR DE 4 ANS

Fabricabrac (b)

La Bibliothèque nationale de France ouvre son coffre à trésors : ce laboratoire de création donne vie aux images d'archives à travers trois activités. On crée des mondes imaginaires à partir de cartes et plans anciens, en ajoutant îles et châteaux d'un glissement de doigt. Dans « drôles de lettres », on joue avec les livres d'enfants du XIXe siècle, tandis que « Animaux fantastiques » valorise les manuscrits médiévaux. En puisant dans une galerie d'éléments à positionner, l'enfant imagine des créatures mythiques, et crée par exemple une chimère à tête de cerf, corps de cygne et ailes de dragon. Les notices bibliographiques adaptées au jeune public invitent intelligemment à explorer les visuels d'origine. De nouvelles activités complèteront bientôt cette ressource riche. C.D.

9.0 ET +
GRATUIT





FABRICABRAC
3 QUESTIONS À NATHALIE RYSER

La Bibliothèque nationale de France a sorti en 2017 deux applications gratuites pour tablettes, Gallicadabra et Fabricabrac. En quoi sont-elles complémentaires ?
Les deux applications s'inscrivent dans la volonté de la BnF d'élargir ses publics, notamment en direction du public familial et de la jeunesse. Gallicadabra est une application de lecture qui permet de redécouvrir quelques classiques de la littérature pour la jeunesse. De son côté, Fabricabrac reprend un certain nombre de jeux qui avaient été créés au sein de la Bibliothèque numérique des enfants (enfants.bnf.fr) en 2010, pour les adapter à la manipulation sur tablette et les enrichir. L'application permet aux enfants de s'approprier par le jeu et la création des documents vers lesquels ils n'iraient pas toujours naturellement, comme des enluminures ou des cartes anciennes.

Quand on est un établissement public, comment et avec qui conçoit-on ce type de produit ?
La BnF a entièrement conçu l'architecture du jeu et les textes d'accompagnement spécialement rédigés pour les enfants. Un prototype fonctionnel a été développé, puis retravaillé avec un studio de création graphique et de développement d'application. L'univers graphique retenu, qui joue sur des formes géométriques de couleurs primaires rappelant des gommettes, entend associer de façon élégante le patrimonial et l'enfantin.

Quels sont les publics et les usages pressentis ?
Les usages par les enfants pourraient être de deux sortes. Soit en totale autonomie, les boutons de sélection ayant été pensés spécialement pour pouvoir être utilisés par des jeunes enfants non lecteurs. Soit dans un cadre collectif, en classe ou en bibliothèque, à deux ou à plusieurs, avec un accompagnement pédagogique autour des collections. Et pourquoi pas, un usage par les plus grands dans le cadre de jeux de rôle ! En effet, si de nombreuses applications de création sont disponibles, la BnF a toute légitimité à aller plus loin : faire découvrir la diversité de ses collections, faire ressurgir des images anciennes qui témoignent d'une continuité certaine avec les imaginaires des créateurs contemporains : de la chimère des enluminures médiévales aux univers graphiques de Tolkien ou *Harry Potter*.

Propos recueillis par Virginie Meyer et Jonathan Paul



b.

Les clés de l'écoute / Sonic Solveig
À partir de 8 ans

Illustrations : Ale & Ale (Alessandro Lecis et Alessandra Panzetti)

Découvre Casse-Noisette / Voyage avec Casse-Noisette

La luciole des éditions Sonic Solveig est la clé pour plonger dans les tableaux surréalistes et oniriques qui accompagnent l'œuvre de Tchaïkovski. En maintenant le doigt sur l'insecte, le lecteur assiste à la rencontre de Casse-Noisette et de Marie, domptant le roi des souris. Comme les jeux musicaux qui ponctuent chaque chapitre ne sont pas annoncés, il faut de l'intuition et un maximum d'attention pour les résoudre afin d'accéder à la suite de l'histoire. Cette démarche était déjà utilisée dans *Peer Gynt*, application musicale du même éditeur, qui a collaboré pour Casse-Noisette sur un projet transmédia notamment composé d'un spectacle commandé par l'Orchestre de Paris. C.D.

iOs (6.0 et +) et Android (4.0.3 et +) [test sur iOs]
À partir de 4,49 € chaque appli





a.



b.

Circus Atos
À partir de 6 ans

Aniscience (a)

Cette appli, sortie il y a 2 ans, avait attiré notre attention sans pour autant faire l'objet d'une notice, en raison d'un contenu trop court. L'ajout récent d'un chapitre supplémentaire nous permet d'en faire un panorama plus complet. On guide toujours un charmant petit rongeur à travers une campagne ou une forêt. Chemin faisant, on y croisera d'autres animaux (vers, insectes, oiseaux…), des racines, des fleurs… À chaque fois, une loupe donne accès à une fiche informative sur l'élément croisé. Le graphisme, chaleureux et plein de douceur, séduit d'autant plus qu'il est accompagné d'un design sonore discret et agréable. On peut regretter que le niveau des explications documentaires soit un peu trop complexe pour la tranche d'âge qui semble être visée – sans parler des quelques fautes de traduction. J.P.

iOs (7.1 et +) / Androïd (4.1 et +) [test sur iOs]
Gratuit avec achat intégré (à partir d'1,99 €)



Circus Atos
À partir de 4 ans

Under Leaves (b)

Sous les feuilles, sous les herbes, sous les algues, tout autour du monde, un « cherche et trouve » élégant qui ravira l'œil et l'esprit des plus jeunes comme des grands. Sur une carte du monde, on navigue entre les différents tableaux à l'atmosphère automnale, printanière ou sous-marine, à la recherche de petits animaux ou objets – oursins, châtaignes… Sur chacun, un animal nous sert de guide. Une application tout en simplicité, réalisée par un petit studio indépendant tchèque, qui vaut surtout par la qualité de son graphisme et de l'habillage sonore, tout en subtilité. On visite certains décors plusieurs fois, à la recherche de nouveaux éléments. Un univers poétique et raffiné. M.P.

iOs (7.1 et +)
2,29 €




OREAKIDS
À PARTIR DE 5 ANS

Groovibox

Groovibox est une boîte à rythmes à l'interface simplissime, dont l'atout principal est la prise en main qui est parfaitement intuitive. Une grille matérialise 6 pistes de 16 notes, sur lesquelles l'apprenti musicien place des sons d'un simple tap pour créer sa boucle sonore. Il ne lui reste plus qu'à jouer sur le tempo et les 12 kits de batterie à sa disposition pour tester et faire évoluer sa composition. Ceux qui seraient en manque d'inspiration se tourneront d'abord vers la fonction de génération aléatoire. Cerise sur le gâteau : la possibilité de choisir la gamme couleurs de sa palette sonore. Une appli bien pensée, mais avec juste une lacune : l'impossibilité de sauvegarder ses créations. N.R.

iOS (8.0 et +)
Gratuit



SAGO MINI
À PARTIR DE 3 ANS

Sago Mini Doodlecast

Sago Mini Doodlecast est une application de dessin pour enfants qui, au premier abord, ressemble à beaucoup d'autres dans son genre. Mais son petit plus réside dans la possibilité de visionner ses créations « en temps réel », puisque dès que l'on commence à dessiner un enregistreur vidéo et sonore se met en route. L'enfant peut alors soit simplement dessiner et regarder ensuite le déroulement de ses ajouts de traits de crayons, soit pour les plus hardis, élaborer un petit scénario préalable et créer une vidéo en Stop Motion. Attention cependant : dans notre version testée, les propositions de dessins n'étaient qu'en anglais – mais ce n'est pas rédhibitoire pour l'utilisation. À vos crayons ! E.L.

iOS (7.0 +)
3,49 €



SO FAR SO GOOD
À PARTIR DE 12 ANS

Allan Durand, ill. Romain Delambily, musique d'Incredible Polo

Incredibox (c)

Une initiation au *beatbox* accessible à tous les publics : 7 personnages attendent, d'un air blasé, d'être affublés d'accessoires pour entonner un bruit de bouche. Lunettes, casques, chapeaux et bandeaux déclenchent un chant ou une percussion vocale permettant de mixer une variété de compositions rythmées. Les enchaînements sont modifiables à volonté, et les mixages peuvent être enregistrés et partagés en ligne. En réalisant des combinaisons spéciales à l'aide des jauges du haut de l'écran, le joueur accède à des vidéos surprises en rapport avec les quatre univers graphiques de l'application : Brazil, Sunrise, Little Miss et The Love. Cet orchestre coloré et graphique et ses instruments a capella sont une porte d'entrée originale pour des ateliers musicaux. C.D.

iOs (8.0 et +)
4,49 €





c.

TOCA BOCA
À PARTIR DE 5 ANS

Toca Plants

Devenir apprenti sorcier botaniste, c'est possible ! Il suffit d'entrer dans le laboratoire et de planter quelques graines, les arroser, procéder à diverses opérations (chauffage ultra-violet, apport de potions...) pour que ça pousse. Le résultat ? De drôles de plantes zoomorphes, qui lancent de petits cris, se déplacent par bonds, gobent des granulés avec appétit ou dégout, et que l'on peut multiplier par clonage ou hybridation. Un volet recense toutes les espèces créées, avec leur nom commun et même latin (apprenti botaniste, disions-nous...).
Une appli à l'imagination débridée, qui privilégie l'humour et la liberté, car le joueur mène ses expérimentations sans parcours préétabli. Utilisée en médiation, *Toca Plants* constituera une porte d'entrée attractive dans le monde des végétaux. N.R.

IOS (8.0 ET +) / ANDROID (4.4 ET +) [TEST SUR IOS]
À PARTIR DE 2,99 €



RESPONSABLE DE LA RUBRIQUE
Jonathan Paul
RÉDACTEURS
Colombine Depaire, Élisabeth Lancou, Virginie Meyer, Jonathan Paul, Marine Planche et Nathalie Ryser





LEVEL 5
À PARTIR DE 7 ANS

L'Aventure Layton : Katrielle et la conspiration de millionnaires

Nous retrouvons l'univers bien connu du Professeur Layton qui a fait les belles heures des jeux d'énigmes sur DS et 3DS. Cette fois, le joueur incarne Katrielle, la fille du professeur et ses acolytes : Oliver et le chien parlant Sherl. Le principe reste exactement le même : des énigmes sont disséminées au fil de l'aventure qu'il faut résoudre pour avancer dans la trame.
Néanmoins, le jeu, divisé en enquêtes distinctes reliées à la fin d'une histoire bien peu palpitante, peine à trouver son rythme et le personnage de Katrielle est agaçant de superficialité. Il reste malgré tout sympathique, porté par l'ambiance graphique propre à la série, et est disponible pour la première fois sur tablette. C.M.
IOS/ ANDROID / 3DS [TEST 3DS]
À PARTIR DE 17,99 €



NINTENDO
À PARTIR DE 6 ANS

Animal Crossing : Pocket camp

Dernière de la famille des applications Nintendo, Animal Crossing Pocket Camp reprend les grandes lignes de la série de jeux du même nom. Il s'agit ici de développer son camping et d'y inviter les personnages rencontrés. Pour cela, le joueur doit collecter des ressources à différents endroits de la carte dans laquelle il se déplace en camping-car, répondre aux requêtes des campeurs et se lier d'amitié avec des joueurs du monde entier.
L'application se prend très vite en main et la progression est rapide. L'univers est mignon et sympathique. Reste à voir si les mises à jour suivantes apporteront plus de contenu et surtout agrandiront la carte dont on fait pour le moment très vite le tour. C.M.

IOS (9.0 ET +) / ANDROID (4.2 ET +) [TEST SUR IOS]
GRATUIT
[CONTIENT DES ACHATS INTÉGRÉS]

